

МУЛЬТИМЕДИА – ТЕХНОЛОГИИ

А.А. Ибалакова

Научный руководитель Л.А. Сараев

Мультимедиа-это термин, используемый для описания двух или более типов носителей, объединенных в один пакет—обычно обозначает комбинацию некоторых или всех из следующих элементов: видео, звук, анимация, текст и изображения. Мультимедийность дает пользователю возможность влиять на презентацию материала. Выбор и манипулирование различными аспектами презентационного материала является интерактивным аспектом мультимедийной презентации. Интерактивные функции могут варьироваться от функции "вопрос-ответ" до выбора из меню конкретных тем или аспектов презентации. Одно из мультимедийных приложений, например, включает представление пользователю “ что, если” сценарий, в котором выбор, который делает пользователь, влияет на результат презентации. Это дает пользователю определенную степень контроля, не отличающуюся от режиссуры кинофильма и имеющую возможность вносить изменения в сюжет на различных стыках.

Существуют определенные типы носителей, используемых в мультимедийных презентациях, от простых до сложных визуальных и звуковых устройств. Мультимедийные компоненты подразделяются на:

- **Текст.** Это относится к письменным документам, словам, увиденным в раздаточных материалах, презентациях powerpoint, веб-сайтах и отчетах. Один из самых простых типов медиа, текст также используется для передачи наибольшей информации и появляется в сочетании с визуальными средствами.
- **Аудио.** Это звуки, которые часто сопровождают визуальные презентации. Звук сам по себе может использоваться в радиопередачах или онлайн-аудиофайлах, но в мультимедийных

презентациях аудио используется в качестве дополнительного носителя. Звуковые эффекты могут помочь сделать презентацию более запоминающейся, в то время как слушание основных пунктов информации, произносимой может помочь слушателям сосредоточиться.

- **Фотоснимок.** Фотографии, сделанные цифровыми или аналоговыми средствами, являются важной частью мультимедийной продукции. Хорошо размещенные наглядные пособия могут объяснить концепции с ясностью.
- **Анимация.** Анимация - это графика, которая движется в сопровождении звуковых эффектов.
- **Видео.** Видео-носитель используется для распространения интервью, создания фильмов и публикации личных обновлений для передачи деловых сообщений. В настоящее время компании могут использовать видео в интернете или создавать компакт-диски для распространения для учебного использования в своей компании.
- **Интерактивность.** Новейшая форма мультимедиа, интерактивность, является компьютерным инструментом, который позволяет пользователям выбирать, чтобы узнать различные части информации на своих собственных условиях. Выделяя или выбирая ссылки и разделы, пользователи могут манипулировать информационной средой, изучая любые важные для них знания.

Аналоговый носитель сохраняет звуки, изображения и текст в неэлектронных формах. Это может включать в себя более традиционные типы носителей, такие как кассетные ленты, записи и видеокассеты, которые используют волны для передачи информации. Аналоговое оборудование, как правило, более специализировано, чем цифровое. Аналоговые устройства используют для редактирования своего содержимого магнитофоны, видеокамеры и более старое воспроизводящее оборудование.

Цифровые носители информации передают информацию, записанную в волнах, в более гибкий формат, а именно в цифровой код, который может быть передан через различные устройства, такие как компьютеры, интернет-системы, цифровые камеры и многое другое. Сканеры, звуковые карты и сжатие видео используются для записи этих типов носителей. В настоящее время компании чаще всего используют цифровые медиа в своих мультимедийных приложениях, таких как:

- Бухгалтерский учет и управление записями сотрудников
- Компакт-диски для каталогов, записей и презентаций
- Интерактивные тренинги для сотрудников
- Интернет -инструменты, такие как веб-сайты компаний
- Уточнение и развитие продукта, используя различные компьютерные программы конструкции
- Презентации по продажам, а также другое общение с широкой аудиторией.
- Самоходные мультимедийные презентации, которые могут быть использованы в коммерческих целях

Мультимедийные устройства имеют практически неисчислимое разнообразие приложений. Они используются в домашних развлекательных системах и могут быть чрезвычайно мощными образовательными инструментами. Педагоги, например, проявили исключительную креативность в объединении некоторых захватывающих элементов видеоигр

применения с отборными характеристиками учебного материала. Таким образом, была создана концепция “edutainment”. Цель использования мультимедийного подхода edutainment состоит в том, чтобы развлекать пользователя настолько эффективно, что пользователь остается в неведении о том, что он или она на самом деле учится в этом процессе.

Мультимедиа может также предложить критические обслуживания в мире дела. Хотя информация, безусловно, может быть адекватно передана

с помощью единичного использования неподвижных изображений, видео, фильмов, аудио или текста, мультимедиа потенциально умножают степень эффективности, в немалой степени из-за добавленной развлекательной ценности и степени, в которой зрители чувствуют себя частью действия. Такие преимущества не могут быть легко сопоставлены с применением сингулярной среды. Эффективность обучения, продажи, информирования, развлечения, продвижения и презентации зависит от одного фактора: способности представленного материала удерживать внимание желаемой аудитории. Динамическая мультимедийная презентация, как правило, может быть более эффективной, чем предыдущие методы, при выполнении этой задачи с аудиторией, которая была поднята на телевидении и кинофильмах. Компьютеризированная мультимедийная презентация дает дополнительное преимущество в виде экономической гибкости, позволяя легко редактировать основные материалы с целью их адаптации к конкретным целевым аудиториям.

Тренинги, информационные и рекламные материалы, презентации по продажам и торговые точки, которые позволяют взаимодействовать с клиентами и общаться как внутри, так и за пределами организации - все это распространенные приложения мультимедиа в деловом мире. Мультимедийные презентации для многих таких приложений могут быть очень портативными, особенно в случае компакт-дисков, DVD-дисков и видеокассет. Оборудование, необходимое для производства этих презентаций, является относительно обычным или иным образом легко доступным.

Возможно, авангардное приложение мультимедиа - это виртуальная реальность, комбинация видео, стерео и компьютерной графики, которая пытается создать интерактивную трехмерную среду, которая погружает пользователя в симуляцию. Виртуальная реальность использовалась в широком спектре практических приложений: для обучения военных, для оптимизации производственных и архитектурных процессов

проектирования, для создания симулированных испытательных сред для промышленности и в качестве формы общественного развлечения.

Тем не менее, следует помнить, что даже при воспроизведении в высокоразвитом мультимедийном формате неэффективная презентация по-прежнему неэффективна. Следует по-прежнему сосредоточиться на передаваемом сообщении при формировании выбора и использования материалов в соответствии с этим сообщением.

Список использованных источников:

1. <http://www.cis.njit.edu/~bieber/pub/cs-encyclopedia/hypertext.html>
2. <http://www.wdsi.ca/multimedia/mm-uses.htm>
3. <https://www.encyclopedia.com/science-and-technology/computers-and-electrical-engineering/computers-and-computing/multimedia>

**РАЗВИТИЕ МЕТОДОВ УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТАМИ И
КОНТРАКТАМИ В ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКЕ**

В.Д Каменев

Научный руководитель Л.А. Сараев

Интерес к управлению проектами возрастает с каждым годом во всех сферах деятельности по всему миру. Развитие методологий проектного менеджмента в XXI веке существенно зависит от развития мировой экономической системы, развития науки и технологий, появления новых областей знаний. Сегодня одной из наиболее значимых тенденций развития общества в целом является цифровизация экономики. Она обуславливает формирование нового взгляда на проектное управление в целом. Целью настоящей статьи является определить, каким образом цифровизация экономики влияет на методологии управления проектами.